

(19)



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) N.º de publicación: **ES 2 077 524**

(21) Número de solicitud: **9302524**

(51) Int. Cl.º: **A63F 9/22**

(12)

# SOLICITUD DE PATENTE

A2

(22) Fecha de presentación: **02.12.93**

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **16.11.95**

(43) Fecha de publicación del folleto de la solicitud:  
**16.11.95**

(71) Solicitante/s: **Manuel García García**  
**Arquitectura, 10**  
**28224 Pozuelo de Alarcón, Madrid, ES**

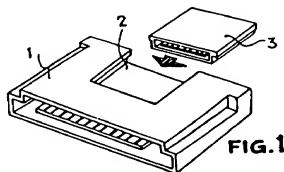
(72) Inventor/es: **García García, Manuel**

(74) Agente: **García Cabrerizo, Francisco**

(54) Título: **Sistema personalizado de video-juegos.**

(57) Resumen:

Sistema personalizado de video-juegos. El sistema consiste en personalizar los personajes de ficción de los video-juegos, con la imagen real de la cara de los jugadores que toman parte en el juego que, en cada caso, ofrece cada video-juego. Para ello, el cartucho (1) que se inserta en la consola tendrá su base de datos en circuito abierto, cerrándose éste mediante la base de datos de un segundo cartucho (2) que se acopla en un vaciado o cajetín (3) con que al efecto cuenta aquél, de manera que en ese segundo cartucho es donde se habrá realizado la personificación deseada. El primer cartucho deberá tener la base de datos particulares de cada juego (ambiente, mecánica, movimientos, dificultades, fases, etc.) que se completan con la personificación que definen los datos almacenados en el segundo cartucho, pudiendo así el jugador con su segundo cartucho de personalización jugar con cualquier video-juego que incluya este sistema.



**FIG.1**

## DESCRIPCION

## Sistema personalizado de video-juegos.

La invención se refiere a un sistema personalizado de video-juegos, cuya evidente finalidad es la de personalizar los personajes que intervienen en cualquier video-juego, para que los participantes o jugadores encuentren más facilidad en la localización y familiarización del personaje correspondiente, en virtud de que éste estará personalizado con la cara de ese jugador o participante en el juego.

La inmensa mayoría de los video juegos que se comercializan actualmente, tienen como base de juego la actuación de uno o más personajes de ficción que tienen que superar una serie de pruebas o contrariedades (en distintos ambientes o situaciones, con mayor o menor grado de dificultad) de acuerdo con la habilidad de la persona o jugador que dirige sus movimientos mediante los diferentes mandos que ofrecen los video-juegos.

Dichos video-juegos se presentan para uno o más jugadores que, para participar en el juego, han de identificarse con un determinado personaje en el video-juego en cuestión.

Los cartuchos de video-juegos albergan en su interior una base de datos en un circuito cerrado que incluye tanto el ambiente de cada juego como el personaje que evolucionará en él con los movimientos que determine el jugador, de manera tal que dicho cartucho ofrece, físicamente, una serie de conexiones para ser fijado directamente a la consola.

No se conocen sistemas que permitan personalizar a voluntad los personajes que intervienen en los video-juegos, para que puedan ser utilizados en cualquier video-juego.

El objeto de la invención es el de proporcionar al mercado y público en general un sistema mediante el que se pueden personalizar los personajes que ofrecen los video-juegos, con la imagen real de la cara de los jugadores que tomen parte en el juego que, en cada caso, ofrece cada video-juego. De este modo, la identificación de cada jugador con su personaje es más clara y, por tanto, más directa e inmediata, puesto que reconocerá en el mismo la imagen de su propia cara.

Tal personalización puede llevarse a efecto tanto en el caso de los video-juegos de un sólo jugador, como en el de los de video-juegos de dos o más jugadores.

La estructura del cartucho que se inserta en la consola, deberá tener el circuito de conexión abierto, con el fin de que sea completado con una base de datos complementaria que será la que aportaría la personalización que se pretende para cada video-juego.

Es decir, cada video-juego basado en esta nueva idea de personalización del jugador consistirá de un cartucho básico en el que se incluirá la base de datos particular de cada juego, (ambiente, mecánica, movimientos, dificultades, fases, etc.) y un segundo cartucho a conectar en el anterior con el que se cerrará completamente el circuito.

En este segundo cartucho se incluirá la base de datos que personalizará cada video juego, siendo como una "tarjeta de identidad" exclusiva de cada jugador que, lógicamente será compatible con to-

dos los video-juegos que permitan la personalización. En otras palabras, una sola "tarjeta de identidad" será la llave personal que permitirá a cada jugador jugar con cualquier video-juego de ese sistema.

En el caso del cartucho-básico, la base de datos que contendrá para facilitar el desarrollo del video-juego será prácticamente igual a los existentes en el mercado. La única diferencia que ofrecerá será la de ofrecer un personaje sin cabeza, O, -lo que sería lo mismo-, un traje, o una serie de trajes entre los que podría elegir el jugador para favorecer la versatilidad del juego.

Será el segundo cartucho, la "tarjeta de identidad", el que completará la figura del personaje con la propia cara de cada jugador.

Para materializar este segundo cartucho, para personalizarlo con la cara de cada jugador, se hace necesaria una "confección a medida", es decir una fabricación individualizada de la "tarjeta de identidad".

Todo lo que se necesita es la silueta de la cara del jugador y colocarla encima del "traje" del personaje que se comentaba anteriormente, fijarla ahí y disponer así de la figura completa que "actuará" en el video-juego.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se va a realizar una descripción detallada en base a un juego de planos que se acompaña a esta memoria descriptiva, formando parte integrante de la misma, y en donde con carácter meramente orientativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

En la figura 1ª, se muestra una vista esquemática de los dos cartuchos complementarios que intervienen en el sistema de personalización de la invención.

En a figura 2ª, se muestra una vista esquemática de los medios utilizados en la confección de la personalización que se realiza sobre el segundo cartucho.

En la figura 3ª, se muestra esquemáticamente lo que sería la imagen obtenida en base a los medios mostrados en la figura anterior.

En la figura 4ª, se muestra finalmente la imagen personalizada de la figura anterior formando parte del ambiente, movimientos y demás complementos que definen el video-juego propiamente dicho.

Según y como puede verse en las figuras referidas, y en concreto en la figura 1ª, el cartucho (1) que ha de introducirse en la consola presenta un vaciado (2), a modo de cajetín, destinado a recibir al segundo cartucho (3).

El cartucho (1), será un cartucho básico en el que se incluirá la base de datos particular de cada juego, siendo el circuito de ese primer cartucho (1) abierto, el cual se cerrará mediante el acoplamiento del segundo cartucho (3) en el cajetín (2) de aquel. Dicho segundo cartucho (3) incluirá la base de datos que personalizará cada video-juego.

Para llevar a cabo la personalización se utilizará una tecnología conocida, de modo que en una forma de realización concreta, se dispondrá en una especie de "cabinas", un fondo (4) de color

azul chroma (el azul base de TV) para permitir la posterior eliminación automática, proporcionando así una silueta nítida. También será necesaria una pantalla o peto (5) del mismo color, que se ajustará al jugador previamente a someterse a la referida sesión.

La imagen obtenida (7) mediante la cámara de video (8), es la correspondiente a la de una cabeza flotante sobre un fondo blanco; es decir, sobre un fondo inexistente. Un procesador elemental eliminará el color azul aludido, proporcionando el efecto deseado.

La imagen (7) de la cabeza (6) se digitalizará,

y traducida a base de datos se grabará seguidamente en memoria del cartucho (3), completando éste el circuito cuando sea acoplado en el cajetín del cartucho básico (1), para que el videojuego muestre el personaje completo (9), así como demás elementos adicionales o complementarios (10) que definen el ambiente, ornamentación, movimientos, etc.

Aunque el presente sistema se ha descrito en su aplicación a video-juegos, son obvias otras aplicaciones del mismo como, por ejemplo, en el campo de la enseñanza.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

1. Sistema personalizado de video-juegos, que estando concebido para personalizar los personajes de ficción que ofrecen los video-juegos con la imagen real de la cara de los jugadores que tomen parte en el juego, se caracteriza esencialmente porque el circuito portador de la base de datos de un cartucho convencional de video-juegos, es abierto y se completa o cierra con el circuito correspondiente a una base de datos complementaria contenida en un segundo cartucho, siendo esta base de datos la que aporta la personalización que se pretende para cada video-juego; constituyendo dicha segunda base de datos complementaria una "identificación" exclusiva de cada jugador, com-

patible con todos los video-juegos dotados del sistema que permita la personalización.

2. Sistema personalizado de video-juegos, de acuerdo con la reivindicación 1<sup>a</sup>, caracterizado porque el cartucho dotado de la base de datos abierta está afectado de un vaciado o cajetín en el que se acopla el cartucho portador de la base de datos complementaria de personalización.

3. Sistema personalizado de video-juegos, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la personalización se obtiene a partir de la grabación por medios convencionales de la cara del jugador, de manera que la imagen obtenida es digitalizada y traducida a base de datos para su grabación en el cartucho complementario.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

